

Referees' Performance Reports

Performance Reports

Equipe à domicile / Home Team

[cliquez ici pour imprimer ou/et télécharger la fiche](#)

Equipe visiteur / Away Team

[cliquez ici pour imprimer ou/et télécharger la fiche](#)

Arbitres / Referees

[cliquez ici pour imprimer ou/et télécharger la fiche](#)

Délégués / Delegates

[cliquez ici pour imprimer ou/et télécharger la fiche](#)

Explications / Clarifications

[cliquez ici pour imprimer ou/et télécharger la fiche](#)



Partenaires FLH

FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE HANDBALL															
2018/19 Referees' Performance Report (Home Team)															
COMPETITIONS		<input type="checkbox"/> male <input type="checkbox"/> female		<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Cup				<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Championship				<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Referees:				Team Official:											
Date:		Venue:		Result		7m		W		2min.		DD		Bench officials punish	
				END		HalfT.								W/ 2min. D	
Home team:														W/ 2min. D	
Guest team:														W/ 2min. D	
Referees Performance - Overall Evaluation															
Submitted by the		Home Team		X		email:		adrian@flh.lu							
TYPE OF MATCH		EASY <input type="checkbox"/>		NORMAL <input type="checkbox"/>		DIFFICULT <input type="checkbox"/>		VERY DIFFICULT <input type="checkbox"/>							
REFEREES' INFLUENCE ON THE MATCH		INCREASING DIFF. <input type="checkbox"/>		NO INFLUENCE <input type="checkbox"/>		REDUCING DIFF. <input type="checkbox"/>									
ITEMS		--		-		0		+		+					
Advantage										REMARKS					
Steps + technical faults										Positive Remarks:					
Offensive faults															
7m															
Passive play															
Goal area (defence/offense)										Negative Remarks:					
Struggling pivot / defender															
Progressive punishment															
Behavior (body language and signals; refs. cooperation; positioning; cooperation with table)															
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)															
Suggestions for improvement:															

FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE HANDBALL															
2018/19 Referees' Performance Report (Away Team)															
COMPETITIONS		<input type="checkbox"/> male <input type="checkbox"/> female		<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Cup				<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Championship				<input type="checkbox"/> Senior <input type="checkbox"/> Youth		<input type="checkbox"/> Qualification <input type="checkbox"/> Play off <input type="checkbox"/> Cup Final									
Referees:				Team Official:											
Date:		Venue:		Result		7m		W		2min.		DD		Bench officials punish	
				END		HalfT.								W/ 2min. D	
Home team:														W/ 2min. D	
Guest team:														W/ 2min. D	
Referees Performance - Overall Evaluation															
Submitted by the		Away Team		X		email:		adrian@flh.lu							
TYPE OF MATCH		EASY <input type="checkbox"/>		NORMAL <input type="checkbox"/>		DIFFICULT <input type="checkbox"/>		VERY DIFFICULT <input type="checkbox"/>							
REFEREES' INFLUENCE ON THE MATCH		INCREASING DIFF. <input type="checkbox"/>		NO INFLUENCE <input type="checkbox"/>		REDUCING DIFF. <input type="checkbox"/>									
ITEMS		--		-		0		+		+					
Advantage										REMARKS					
Steps + technical faults										Positive Remarks:					
Offensive faults															
7m															
Passive play															
Goal area (defence/offense)										Negative Remarks:					
Struggling pivot / defender															
Progressive punishment															
Behavior (body language and signals; refs. cooperation; positioning; cooperation with table)															
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)															
Suggestions for improvement:															



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE HANDBALL



2018/19 Referees' Performance Report (Home Team)

COMPETITIONS	male ➔	X		female ➔	29102082		
Cup <input type="checkbox"/>	Senior <input checked="" type="checkbox"/>		Youth <input type="checkbox"/>	Category	Qualification	Play off	Cup Final
Championship <input checked="" type="checkbox"/>				H-AXA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referees: SIMONELLI - LENTZ					Team Official: Maik HANDSCHKE		

Person die den Bericht ausfüllt !!

Date:	Venue:	Result		7m	W	2 min.	DD	Bench officials punish		
		END	Halft.							
01.01.2020	Coque									
Hometeam:	LUXEMBOURG	32	16	5/5	2	3	1	W	2min.	D
Guestteam:	FRANCE	27	15	4/2	1	5	1(3X2)	W	2min.	D
								X		

Referees Performance - Overall Evaluation

Submitted by the	Home Team	X	e-mail: arbitre@flh.lu	
TYPE OF MATCH	EASY <input type="checkbox"/>	NORMAL <input type="checkbox"/>	DIFFICULT <input type="checkbox"/>	VERY DIFFICULT <input type="checkbox"/>
REFEREES' INFLUENCE ON THE MATCH	INCREASING DIFF. <input type="checkbox"/>		NO INFLUENCE <input type="checkbox"/>	REDUCING DIFF. <input type="checkbox"/>

Type of the match

- Schwierigkeitsgrad des Spiels ankreuzen: leicht, normal, schwierig, sehr schwierig
- Tordifferenz ist nicht das Wichtigste.
- Der Gesamteindruck aller relevanten Umstände und die Fähigkeit der Schiedsrichter diese zu meistern wird bewertet (Auftreten und Leistung der Schiedsrichter, Spielkontrolle, Spielleitung, Häufigkeit der komplizierten Situationen, allgemeine Atmosphäre, Bedeutung des Spiels, versuchte Einflussnahme von Aussen, etc.)

Referee's influence on the match

- ▶ **Increasing difficulties:** Linie nicht erkennbar, Entscheidungen schwer nachvollziehbar oder gegen den Spielfluss die die Schwierigkeit erhöhen - falsche SR-Entscheidungen, Regelkenntnisse mangelhaft, Spielausgang wurde beeinflusst (direkt oder indirekt)
- ▶ **No influence:** korrekte Schiedsrichterleistung, Linie in der Norm, kein Einfluss auf Spielausgang
- ▶ **Reducing difficulties:** Spielleitung über alle Zweifel erhaben, klare Linie und positiven Einfluss aufs Spiel, Schiedsrichter-Entscheidungen wurden mit Respekt und Verständnis beider Mannschaften (Spieler und Offizielle) akzeptiert, Fairplay, gutes Beobachtungsvermögen, optimale Einschätzung der Spielsituationen, Feingefühl

Referees Performance - Overall Evaluation

Submitted by the	Home Team	X	e-mail: arbitre@flh.lu	
TYPE OF MATCH	EASY <input type="checkbox"/>	NORMAL <input checked="" type="checkbox"/>	DIFFICULT <input type="checkbox"/>	VERY DIFFICULT <input type="checkbox"/>
REFEREES' INFLUENCE ON THE MATCH	INCREASING DIFF. <input type="checkbox"/>		NO INFLUENCE <input checked="" type="checkbox"/>	REDUCING DIFF. <input type="checkbox"/>

ITEMS	--	-	0	+	++
<i>Advantage</i>					
<i>Steps + technical faults</i>					
<i>Offensive faults</i>					
<i>7m</i>					
<i>Passive play</i>					
<i>Goal area (defence/offense)</i>					
<i>Struggling pivot / defender</i>					
<i>Progressive punishment</i>					
Behavior (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)					
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)					

ON THE MATCH	INCREASING DIFF.					<input type="checkbox"/>	NO
ITEMS	--	-	Ø	+	++		
Advantage							

Items

BEURTEILUNG UND ERMITTLUNG

- ▶ **Nicht zufriedenstellend (--)** viele Fehler und Fehler wiederholen sich, Linie nicht erkennbar, SR waren überfordert, Schwierigkeiten erhöht, Kontrolle des Spiels verloren, Einfluss auf das Ergebnis des Spiels
- ▶ **Schlecht (-)** Viele Fehler (mehr als 5 Fehler), Linie schwankend, Probleme sich auf die SR einzustellen, wenig Kontrolle des Spiels, Fehler sind deutlich, kein Einfluss auf das Ergebnis des Spiels

Items

BEURTEILUNG UND ERMITTLUNG

- ▶ **Durchschnitt (Ø)** Mehrere Fehler (3-5 Fehler), regelgerechte Kontrolle, ordentliche Leistung, dem Spiel gewachsen, zusammenhängende Linie erkennbar
- ▶ **Gut (+)** paar Einzelfehler (bis zu 2 Fehler), gute Kontrolle, alle Anforderungen erfüllt, klare durchgängige Linie, Spielsituationen gut gelöst
- ▶ **Sehr gut (++)** Keine Fehler, überzeugende Linie und positiver Einfluss auf Spiel und Spieler, sehr gute Kontrolle, Aktionen positiv gelöst, Höchstmass an fehlerfreien Entscheidungen, gute Regelkenntnis und Anwendung, überzeugende Spielleitung

ITEMS	--	-	0	+	++
<i>Advantage</i>					
<i>Steps + technical faults</i>					
<i>Offensive faults</i>					
<i>7m</i>					

ITEMS	--	-	0	+	++
<i>Passive play</i>					
<i>Goal area (defence/offense)</i>					
<i>Struggling pivot / defender</i>					
<i>Progressive punishment</i>					

ITEMS	--	-	0	+	++
Behavior (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)					
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)					

Advantage

- Spielfluss wurde im Einklang mit den Spielregeln gefördert.
- korrekte Anwendung von Vorteil auf beiden Seiten.
- nicht zu früh pfeifen, Schiedsrichter unterbinden einen Torwurf
- Falscher Vorteil mit Torerfolg (Schrittfehler, Übertreten, ...)
- richtige Mittel zwischen "Vorteil" und „zu strafender Härte“



Steps and technical faults

- Schritte wurden konsequent gepfiffen
- Schwankende Linie
- Schrittsentscheidungen zu "großzügig" oder zu "kleinlich"
- Verteidigungsarbeit fast unmöglich weil dem Angreifer in 1-1 Situationen zu viele Schritte erlaubt werden
- Schritte mit Tor nach Foul vom Verteidiger am Angreifer
- Prell- oder Tippfehler wurden (nicht) erkannt
- Wurf (Einwurf, FW) für falsche Mannschaft
- Ordnungsprinzip bei der Ausführung der Würfe
- Wurfausführung im Lauf, Sprung oder auf der falschen Stelle
- Nichteinhalten des 3m-Abstandes



Offensive faults



- Stürmerfoul wurde auf beiden Seiten regelgerecht geahndet
- Regelverstöße des Angreifers mit oder ohne Ballbesitz
- unsaubere Arbeit am Kreis (exessives Trikothalten,...)
- unkorrekt agierende Kreisläufer (Sperren durch Arme oder Beine)
- provozierte Stürmerfouls
- Ungleichgewicht zwischen Angreifer und Verteidiger
- Ball ist nicht immer für Angreifer



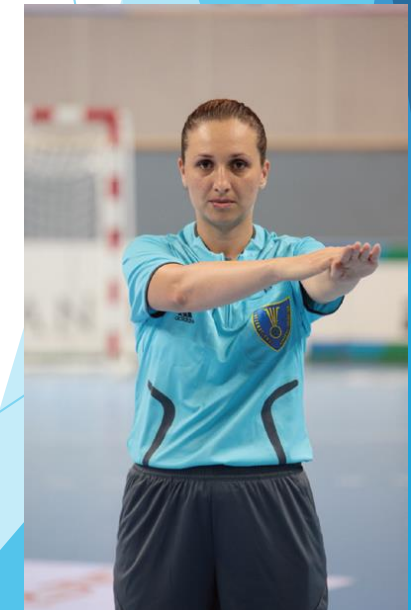
7m



- 7m ist keine Strafe
- Regelwidriges Vereiteln einer klaren Torgelegenheit ist Grundgedanke
- Wiederherstellung einer klaren Torgelegenheit für den Angreifer
- Bewertung der Siebenmeterlinie das gesamte Spiel über (zu wenig bzw. zu viele)
- **Deutliches + absichtliches** Betreten des Torraumes um Torgelegenheit zu vereiteln, **nicht** das bloße Berühren der Torraumlinie
- Keine Alibi-Siebenmeter bei Foul außerhalb des Torraums, gegebenenfalls „nur“ FW und progressive Strafe
- Kein 7m nach vergebener Torgelegenheit – Körper- und Ballkontrolle (Torwartleistung soll nicht bestraft werden)

Passive play

- Erkennen einer Linie
- Richtige Einsatz des Handzeichens
- Passive Entscheidung zu früh oder zu spät
- Das „Nicht-Können“ darf nicht belohnt werden
- Passiv darf aber auch nicht Hastigkeit und Zerfahrenheit fördern
- Maximal 6 Pässe
 - Zählen der Pässe ist eine Tatsachenentscheidung der SR
- Es kann auch VOR dem 6. Pass auf passives Spiel entschieden werden



Passive play

Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

Ist das ein Pass? (Situation vor erfolgtem 6. Pass!)

Fall	Aktion Angreifer 1	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Passt den Ball zum Mitspieler	Kein Ballkontakt	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
2	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
3	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt / Blockt den Ball; Ball gelangt zu Angreifer 1 zurück	Kein Ballkontakt	Weiterspielen	Zählbarer Pass
4	Passt den Ball zum Mitspieler	Lenkt den Ball ins Tor- oder Seitenaus	Kein Ballkontakt	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
5	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
6	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 2	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Mitspieler des Torwerts erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
12	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
13	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
14	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
15	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass

Passive play

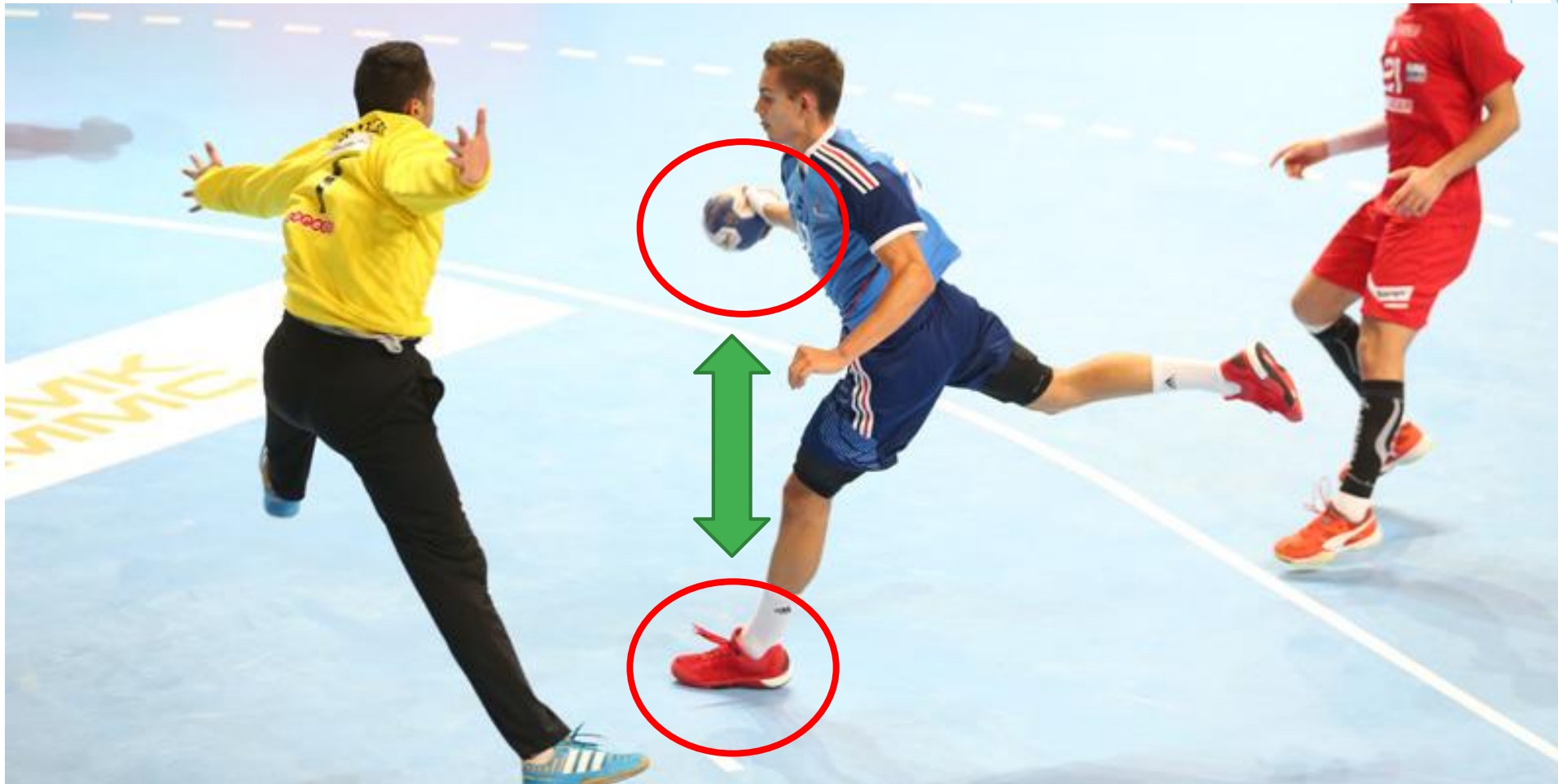
Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"					
Situation nach erfolgtem 6. Pass!					
Fall	Aktion Angreifer 1 nach 6. Pass	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Freiwurf für Abwehr	Passives Spiel
2	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
3	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
4	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
5	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
6	Führt Torwurf aus	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kein Ballkontakt	Freiwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Abwehrspieler erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen

Goal area (defence/offence)

- Das Betreten des Torraums ist dem Torwart vorbehalten
- **Absichtliches** oder systematisches Betreten des Torraums ist nicht gestattet
- Ungewolltes, kurze Betreten der Linie ist erlaubt
- Hinterlaufen des Gegenspielers (Angreifer oder Verteidiger)
- Betreten beim Torwurf, Abstehen
- 1-1 Situation vor oder im 6-m, wo begann die Situation?
- Aktives Sperren durch Füße, Beine oder Arme (Ausgangsposition)
- Betreten des 6m Raumes aber auch Aktionen am Kreis



Goal area (defence/offence)





Goal area (defence/offence)



Struggling pivot/defender

- exzessives Verhalten zwischen Kreisläufer und Verteidiger
- Gefährdender Einsatz von Ellbogen (Ausgangsposition)
- Richtiges/falsches Sperren
- Halten, Schieben, Klammern usw...
- Trikot-reissen und "Ringen" am Kreis wurden unterbunden
- nicht nur gegen den Verteidiger
- vornehmlich im Aufgabenbereich vom Torschiedsrichter
- am Anfang des Spiels Linie festlegen



Struggling pivot/defender



Struggling pivot/defender



Struggling pivot/defender



Struggling pivot/defender



Progressiv punishment

- Ziel ist nicht, die 6 **gelben** Karten so schnell wie möglich zu zeigen
- Nicht die Strafen suchen aber Regel 8:3 – 8:6 richtig anwenden, also klare und strenge Linie in Übereinstimmung mit den Regeln
- Progressiv richtig aufgebaut und über das ganze Spiel verfolgt
- Sind Ermahnung, Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation situationsgerecht und verhältnismäßig
- Abstandverletzungen bei Würfeln sind progressiv zu ahnden (8.7 c)
- Nicht gegebene oder unberechtigt gegebene Strafen (Gelb, 2', Rot)
- nach Vorteil progressive Strafe gegeben / nicht gegeben
- Ball nicht freigeben oder niederlegen muss mit einer Hinausstellung geahndet werden (8:8 b)



Progressiv punishment



Behavior



- Körpersprache und Signale, Persönlichkeit
- korrekte IHF-Handzeichen; deutlich/undeutlich
- Pfiffe zu leise, zaghaft, zu laut, provozierend
- agieren die SR natürlich/unnatürlich
- sind sie arrogant, überheblich, nervös, wenig souverän
- Zusammenarbeit der SR, dominiert ein SR
- Konzentration liess nach
- unterstützen sich die SR in kritischen Situationen
- Aufgabenteilung Feld-SR / Tor-SR
- Zusammenarbeit mit Tisch (klare Kommunikation und Blickkontakt bei Neustart des Spiels)



General Impression

- Wurden die Spielregeln angewendet und umgesetzt
- Konnten die Schiedsrichter den technischen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Spielern und Mannschaften folgen ?
- Konnten die SR dem Spielfluss (Geschwindigkeit) folgen ?
- Spielverständnis, Spiel lesen
- klare Linie (Spiel im Griff von Anfang bis zum Ende)
- gleiche Entscheidungen für vergleichbare Spielsituationen auf beiden Seiten, d.h in vergleichbaren Situationen den gleichen Massstab anwenden
- Atmosphäre (positiven oder negativen Einfluss durch Einzelentscheidungen)
- Umgang mit Spielern und Offiziellen
- Allgemeines Ordnungsprinzip

REMARKS
Positive Remarks:
Negative Remarks:

Es ist nicht verboten gute Entscheidungen und Leistung der SR zu erwähnen

Bei Durchschnitt soll, bei einer negative Bewertung MUSS eine Erklärung gegeben werden

ITEMS	--	-	0	+	++	REMARKS
<i>Advantage</i>					X	Positive Remarks:
<i>Steps + technical faults</i>			X			Vorteile über 60 Minuten gut gewährt
<i>Offensive faults</i>				X		
<i>7m</i>				X		
<i>Passive play</i>			X			
<i>Goal area (defence/offense)</i>				X		Negative Remarks:
<i>Struggling pivot / defender</i>		X				Am Kreis war zuviel erlaubt. Trikot ziehen und regelwiedriger Positionskampf
<i>Progressive punishment</i>			X			
<i>Behavior</i> (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)				X		
<i>General Impression</i> (game management; reading the game; atmosphere; straight line)			X			

Suggestions for improvement:

Aktionen am Kreis besser beobachten und gegebenenfalls unterbinden. Der Torschiedsrichter soll vorrangig Aktionen am Kreis beobachten.

Der Feldschiedsrichter hat Blickkontakt zu den Spielern, und soll bei übermäßigem Gerangel am Kreis kurz verbal eingreifen, bevor regelwiedrige Aktionen entstehen.

ITEMS	--	-	0	+	++	REMARKS
<i>Advantage</i>				X		Positive Remarks:
<i>Steps + technical faults</i>			X			They control the game [REDACTED] played trying to sometimes rig the game (cinema, vicious mistakes)... It was not easy to referee serenely this match but they did it.
<i>Offensive faults</i>			X			They have a very good attitude, it is possible to interact with them serenely.
<i>7m</i>				X		
<i>Passive play</i>				X		
<i>Goal area (defence/offense)</i>				X		Negative Remarks:
<i>Struggling pivot / defender</i>				X		I regret some serious decisions late in the game, but we were no longer conquerors
<i>Progressive punishment</i>			X			I do not understand that we let a defender pull the ball from the hands of a player on a free kick!
<i>Behavior</i> (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)					X	
<i>General Impression</i> (game management; reading the game; atmosphere; straight line)					X	

Mannschaft führte in der Pause mit 5 Toren. Endstand gleich

ITEMS	--	-	Ø	+	++	REMARKS
Advantage	X					Positive Remarks:
Steps + technical faults			X			Steps and passive play handled good.
Offensive faults			X			
7m		X				
Passive play					X	
Goal area (defence/offense)		X				Negative Remarks:
Struggling pivot / defender			X			Balance was not the same on either side with 7x 2mins against 1, especially in the 1st half. Same fouls not punished equal for both teams.
Progressive punishment	X					Have to make difference if the player is intentionally fouling or if it is a 1 on 1 situation with the ball.
Behavior (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)				X		good
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)		X				There wasn't a clear line from start to end, otherwise [REDACTED] should have received at least 15 x 2min. The last 15 minutes changed the appreciation of the fouls made by [REDACTED]. We received several times (at least 5) the advantage on fouls which shouldn't have been the case.

There wasn't a clear line from start to end, otherwise [REDACTED] should have received at least 15 x 2min. The last 15 minutes changed the appreciation of the fouls made by [REDACTED]. We received several times (at least 5) the advantage on fouls which shouldn't have been the case.

Erfahrenen
Schiedsrichter

REFEREES' INFLUENCE ON THE MATCH	INCREASING DIFF. ✓					NO INFLUENCE ▮	REDUCING DIFF. ▮
	---		α	+	++	REMARKS	
Advantage			X			Positive Remarks:	
Steps + technical faults				X		1 ^{er} mi-temps très correcte et cohérente.	
Offensive faults		X					
7m		X					
Passive play			X				
Goal area (defence/offense)		X				Negative Remarks:	
Struggling pivot / defender		X				2 ^{ème} mi-temps très mauvaise. Leurs décisions, incompréhensibles par moment, ont eu une incidence très directe sur le résultat.	
Progressive punishment	X						
Behavior (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)				X			
General Impression (game management; reading the game; atmosphere; straight line)		X					

ITEMS	--	-	0	+	++
<i>Advantage</i>			X		
<i>Steps + technical faults</i>			X		
<i>Offensive faults</i>				X	
<i>7m</i>			X		
<i>Passive play</i>			X		
<i>Goal area (defence/offense)</i>			X		
<i>Struggling pivot / defender</i>				X	
<i>Progressive punishment</i>		X			
<i>Behavior</i> (body language and signals; refs cooperation/positioning; cooperation with table)				X	
<i>General Impression</i> (game management; reading the game; atmosphere; straight line)		X			

MERCI

